

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Setiap seniman memiliki pendekatan yang khas dalam mengekspresikan pengalaman batin, pandangan hidup dan kegelisahan yang sedang dialami. Seni lukis, adalah salah satu medium yang terus berkembang hingga saat ini, yang menjadi wadah dalam menyampaikan pesan dan makna yang sulit diungkapkan melalui kata-kata. Dalam seni rupa khususnya seni lukis, yaitu ungkapan pengalaman estetik yang diwujudkan melalui medium dua dimensi (dua matra) dengan menggunakan unsur seperti garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya (Kartika, Seni Rupa Modern, 2017, hal. 33). Melalui seni lukis, dapat mengungkapkan ekspresi jiwa yang berlandaskan pada prinsip estetika unsur seni rupa. Ekspresi tersebut diperoleh melalui proses pengamatan terhadap berbagai fenomena yang terjadi, serta dituangkan dalam bentuk karya dua dimensi.

Pada zaman dahulu, permainan tradisional sangat populer di kalangan masyarakat. Namun, seiring dengan perkembangan zaman permainan tradisional semakin menurun, sehingga hal ini menggeser pada minat masyarakat terhadap budaya daerah dan mempengaruhi pelestarian kesenian tradisional. Mohamad Zaini Alif dalam Tjahjaningsih, Ningsih R. S., Radyanto, dan Cahyani (2022, hal. 2), mengatakan bahwa permainan tradisional yang ada di Indonesia hampir 2.600 yang terancam punah. Permainan tradisional selain sebagai kegiatan fisik juga terdapat kreativitas, interaksi sosial, serta filosofis. Pewarisan budaya permainan tradisional baik melalui lisan maupun tulisan, dan menjadikan permainan sebagai ciri khas masyarakat setempat.

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan budaya dan tradisi yang diturunkan secara turun-temurun di berbagai wilayah. Salah satu wilayah yang memiliki warisan budaya, termasuk permainan tradisional yaitu Jawa Barat (Dermawan, Purnama, & Mahyudin, 2020, hal. 2). Daerah ini memiliki keberagaman seni dan tradisi yang mengandung nilai-nilai lokal, yang tercermin dalam sosial budaya, artefak, kuliner, kesenian, serta berbagai jenis permainan tradisional. Di Jawa barat permainan tradisional dikenal dengan istilah "*Kaulinan*

*Barudak*” atau “*Kaulinan Budak Baheula*”, yang berarti permainan anak di zaman dahulu. *Kaulinan Barudak* menjadi identitas khas permainan tradisional di Jawa Barat seperti *gatrik*, *ucing-ucingan*, *sapitrong*, dan egrang. Egrang, yang juga dikenal sebagai *Jajangkungan*, adalah permainan tradisional yang populer di berbagai daerah di Indonesia. Pada permainan ini termasuk dalam kategori permainan anak-anak yang menggunakan dua batang bambu sebagai alat utama. Egrang yaitu tongkat atau galah yang digunakan dengan berdiri di atas pijakan dalam ketinggian tertentu. Masa kecil adalah masa yang penuh dengan keceriaan dan kebebasan, aktivitas yang dilakukan tanpa beban, termasuk bermain bersama teman adalah hal yang sangat menyenangkan. Menurut Wardani dalam Wijayanti (2018, hal. 54), permainan tradisional mempunyai karakteristik unik yang membedakan dari jenis permainan lainnya. Pertama, menggunakan alat atau fasilitas yang berada di lingkungan alam tanpa harus membelinya. Kedua, lebih dominan melibatkan pemain yang relatif banyak dan bersifat komunal.

Diskusi mengenai perubahan globalisasi masih menjadi topik hangat dan relevan. Globalisasi mengakibatkan nilai kehidupan dan tantangan yang semakin kompleks. Karena tidak hanya berdampak pada skala global, namun juga pada individu. Ketika mengalami situasi yang tertekan, kesulitan menghadapi tantangan, dianggap sebagai titik terendah. Oleh karena itu, penting dalam memahami situasi yang terjadi dengan keseimbangan emosional. Karena dari perubahan nilai dan tekanan sosial dari globalisasi turut serta mempengaruhi kondisi mental. Setiap individu mempunyai berbagai tantangan maupun tekanan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat mengganggu keseimbangan emosi. Saat tidak mampu mengelola emosi dengan baik menyebabkan emosi negatif. Sehingga memunculkan dampak negatif pada kesehatan dan mental, yang sering kali muncul seperti *anxiety* (kecemasan), stress, dan *past trauma* (trauma masa lalu) (Annisa, Rohmawati, & Triestuning, 2021, hal. 9). Lalu datangnya dari kecemasan akan masa depan semakin tampak tak menentu sehingga menimbulkan perasaan gelisah, kebingungan, dan kesulitan mengedalikan emosi. Dari pasang surut kehidupan sering kali menyebabkan ketidakseimbangan yang berasal dari

tekanan berbagai aspek kehidupan, termasuk harapan yang terlalu tinggi baik dari diri sendiri maupun dari lingkungan sekitar.

Di era yang semakin cepat ini generasi muda menghadapi tekanan yang semakin kompleks, baik dari segi sosial, pendidikan, dan karir, sehingga memengaruhi cara mereka memandang dan menata masa depan. Generasi Z yang dikenal juga sebagai generasi *zoomer*, yang mengalami tantangan kehidupan unik dan bagaimana cara mereka memandang kehidupan. Generasi Z semakin menyadari bahwa penting untuk menjaga keseimbangan diri di tengah masa depan yang penuh dengan ketidakpastian dan kekhawatiran. Sebagaimana diungkapkan oleh Riska & Khasanah dalam Zaman (2024, hal. 55), generasi z tumbuh dalam kondisi pendidikan dan karir menjadi hal yang sangat krusial. Sehingga akan merasa terdorong untuk memenuhi ekspektasi sosial meskipun menghadapi tekanan yang berlebihan.

Menanggapi pentingnya tantangan yang dihadapi oleh generasi Z dari tekanan sosial dan ketidakpastian akan masa depan, penelitian ini mengusulkan pembuatan sebuah karya seni lukis sebagai media ekspresi dan refleksi diri. Dengan konsep keseimbangan, melalui objek utama egrang yang diangkat sebagai metafora berlandaskan filosofi *Tri Tangtu*. Egrang, yang secara karakteristik memerlukan keseimbangan, digunakan sebagai simbol menghadapi kompleksitas kehidupan. Visualisasi pada objek egrang akan dieksplorasi dalam gaya pop surealis dengan pendekatan artistik, yang diharapkan dapat menghasilkan karya seni yang unik dan mampu menarik perhatian, khususnya bagi generasi Z melalui elemen-elemen visual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permainan tradisional egrang diangkat sebagai metafora untuk menggambarkan konsep keseimbangan emosi, sehingga memicu refleksi mendalam di tengah tantangan zaman. Tujuan utamanya yaitu memberikan pemahaman yang mendalam mengenai makna kehidupan serta upaya mencapai kebahagiaan batin. Selain itu, diharapkan dapat dikenal kembali oleh masyarakat luas dan sebagai salah satu pelestarian warisan budaya Indonesia.

## **1.2 Batasan Penciptaan**

### **1.2.1 Tema**

Penciptaan karya lukis ini mengangkat konsep keseimbangan dengan menggunakan permainan tradisional egrang sebagai metafora keseimbangan emosional generasi z.

### **1.2.2 Media dan Teknik**

Dalam proses penciptaan karya ini, menggunakan media berupa kanvas dengan ukuran 70 x120 cm, cat akrilik dengan peralatan seperti kuas dan palet. Disertai dengan tahapan sketsa, proses perwujudan karya, serta proses display.

### **1.2.3 Bentuk Objek**

Objek yang akan ditampilkan yaitu figur anak kecil, egrang dan karakter makhluk imajinatif dengan situasi berbeda-beda. Karya dibuat dengan berjumlah 5 lukisan.

### **1.2.4 Konsep**

Pada konsep ini menuangkan sebuah pengalaman yang dialami, yang akan dijadikan sebuah gagasan ke dalam bentuk visual sehingga tidak hanya dalam fikiran saja, namun juga dapat dinikmati dalam bentuk karya seni lukis yang mengacu pada gaya pop surealis. Serta beberapa seniman sebagai referensi dalam proses bekarya.

## **1.3 Rumusan Ide Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan dalam bentuk pertanyaan, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep "*Tri Tangtu: Refleksi Keseimbangan Egrang Sebagai Penciptaan Karya Seni Lukis*" ?
2. Bagaimana proses perwujudan "*Tri Tangtu: Refleksi Keseimbangan Egrang Sebagai Penciptaan Karya Seni Lukis*" ?

3. Bagaimana bentuk penyajian karya dengan tema “*Tri Tangtu: Refleksi Keseimbangan Egrang Sebagai Penciptaan Karya Seni Lukis*” ?

#### **1.4 Tujuan Penciptaan**

1. Memaparkan konsep “*Tri Tangtu: Refleksi Keseimbangan Egrang Sebagai Penciptaan Karya Seni Lukis*”
2. Mewujudkan simbol metafora pada yang digunakan pada tema “*Tri Tangtu: Keseimbangan Egrang Sebagai Penciptaan Karya Seni Lukis*”
3. Mewujudkan dan menjelaskan bagaimana karya tersebut akan disajikan/*display*.

#### **1.5 Manfaat Penciptaan**

Adapun manfaat yang diambil dari penciptaan karya akan penulis jabarkan sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti  
Karya ini berkontribusi dalam mengembangkan kreativitas dan memperluas wawasan terkait teknik seni lukis yang dieksplorasi melalui konsep keseimbangan egrang.
2. Bagi Masyarakat  
Karya ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap nilai budaya permainan egrang dan pelestarian tradisi melalui medium seni rupa.
3. Bagi Institusi  
Karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dan artistik dalam pengembangan studi seni rupa, khususnya tema keseimbangan.
4. Bagi Apresiator  
Karya ini di harapkan menjadi sumber inspirasi bagi seniman serta penikmat seni untuk mengembangkan tema yang serupa.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini secara garis besar berisi Latar Belakang, Rumusan Penciptaan, Tujuan dan Manfaat Penciptaan, serta Sistematika Penulisan.

### **2. BAB II KONSEP PENCIPTAAN**

Pada bab ini membahas mengenai Kajian Sumber Penciptaan yang berisikan definisi dan pengertian, Landasan Penciptaan yang berisikan mengenai teori dan karya sejenis sebelumnya, Korelasi Tema, Ide, dan Judul, Konsep Penciptaan, dan Batasan Karya.

### **3. BAB III METODE PENCIPTAAN**

Pada bab ini berisikan proses berkarya dan perwujudan karya, meliputi sketsa yang dibuat dan terpilih, serta proses perwujudan karya dan pembahasan mengenai penyajian karya.

### **4. BAB IV PEMBAHASAN KARYA**

Pada bab ini dibahas secara menyeluruh mengenai karya yang sudah dibuat. Meliputi deskripsi, analisis formal, interpretasi, evaluasi, serta penjelasan mengenai nilai kebaruan dan keunggulan karya.

### **5. BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisikan kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah dan saran dalam pengkaryaan dan penelitian berikutnya.